

Spis treści (skrótowy)

Wstęp	31
1. Zacznij pisać programy w C#. <i>Napisz coś fajnego, i to szybko!</i>	43
2. To tylko kod. <i>Pod maską</i>	95
3. Obiekty: zorientuj się! <i>Tworzenie kodu ma sens</i>	143
4. Typy i referencje. <i>Jest 10:00. Czy wiesz, gdzie są Twoje dane?</i>	181
Laboratorium C# numer 1. <i>Dzień na wyścigach</i>	225
5. Hermetyzacja. <i>Co ma być ukryte... niech będzie ukryte</i>	235
6. Dziedziczenie. <i>Drzewo genealogiczne Twoich obiektów</i>	275
7. Interfejsy i klasy abstrakcyjne. <i>Klasy, które dotrzymują swoich obietnic</i>	329
8. Typy wyliczeniowe i kolekcje. <i>Przechowywanie dużej ilości danych</i>	385
9. Odczyt i zapis plików. <i>Zachowaj te bajty dla mnie!</i>	441
Laboratorium C# numer 2. <i>Wyprawa</i>	495
10. Projektowanie aplikacji dla Sklepu Windows z użyciem XAML. <i>Przenosząc swoje aplikacje na wyższy poziom</i>	517
11. Async, await i serializacja kontraktu danych. <i>Przepraszam, że przerywam</i>	565
12. Obsługa wyjątków. <i>Gaszenie pożarów nie jest już popularne</i>	599
13. Kapitan Wspaniały. <i>Śmierć obiektu</i>	639
14. Przeszukiwanie danych i tworzenie aplikacji przy użyciu LINQ. <i>Przejmij kontrolę nad danymi</i>	677
15. Zdarzenia i delegaty. <i>Co robi Twój kod, kiedy nie patrzysz</i>	729
16. Projektowanie aplikacji według wzorca MVVM. <i>Świetne aplikacje od zewnątrz i od środka</i>	773
Laboratorium C# numer 3. <i>Invaders</i>	835
17. Projekt dodatkowy! <i>Napisz aplikację Windows Phone</i>	859
A. Pozostałości. <i>11 najważniejszych rzeczy, które chcieliśmy umieścić w tej książce</i>	873
Skorowidz	905